

ABSTRAK

ANGGI NURVANANG: Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA). **Tesis. Yogyakarta: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta, 2018.**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan produk multimedia pembelajaran interaktif tentang teknik dasar sepakbola yang layak untuk mendukung proses pembelajaran PJOK; (2) mengetahui hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Minggir dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif tentang teknik dasar sepakbola.

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran ini mengacu pada langkah yang dikembangkan oleh Brog & Gall (1983). Prosedur pengembangan meliputi tahap pendefinisian, tahap perencanaan, dan tahap pengembangan. Uji validasi ahli dilakukan oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Uji coba produk dilakukan melalui uji kelompok kecil, uji kelompok besar, tes, dan uji coba instrumen untuk siswa. Penelitian dilakukan terhadap 24 siswa kelas X. Instrumen yang digunakan adalah angket dan test. Data angket dianalisis dengan mencari nilai rata-rata untuk mengetahui kriteria kelayakan produk, sedangkan data tes dianalisis menggunakan perhitungan rata-rata untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian ini menghasilkan produk multimedia pembelajaran tentang teknik dasar sepakbola untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Minggir yang dinilai sangat layak oleh para ahli, sehingga layak digunakan sebagai sumber belajar siswa. Hasil penilaian ahli materi menggunakan skala 5 didapat rerata sebesar 4,08 dan dikategorikan “Sangat Layak” sedangkan dari ahli media didapatkan rerata 3,58 dan dikategorikan “Layak”. Hasil respon siswa peserta didik (kelompok kecil) mendapatkan rerata 3,47 dan dikategorikan “Layak”, hasil respon siswa peserta didik (kelompok besar) mendapat rerata 4,1 dikategorikan “Sangat Layak”. Uji *pre-test* mendapatkan rerata 57,66% dikategorikan “Kurang Baik” dan uji *post-test* mendapatkan rerata 81,83% dikategorikan “Sangat Baik”. Sehingga hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran teknik dasar sepakbola adalah mengalami peningkatan.

Kata Kunci: *multimedia pembelajaran, teknik dasar sepakbola.*

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR
SEPAKBOLA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**



**Oleh:
Anggi Nurvanang
NIM. 13707251005**

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

ABSTRACT

ANGGI NURVANANG: *Developing of Multimedia Learning to Improve Learning Outcomes the Basic Techniques of Soccer Senior High Schools. Thesis. Yogyakarta: Postgraduate Program, Yogyakarta State University, 2018.*

This study aimed to (1) produce interactive learning multimedia products about basic techniques that is appropriate for football to support the PJOK learning process; (2) find out the learning outcomes of students in SMA 1 Minggir by using multimedia interactive learning for basic football techniques.

This multimedia learning development research refers to the steps developed by Brog & Gall (1983). The development procedure includes the stages of defining, planning, and developing. Expert validation tests were carried out on two material experts and two media experts. Product trials were carried out through small group tests, large group tests, test, and instrument trials for students. The study was conducted on 24 students of class X. Questionnaire data were analyzed by looking for the average value to find out the product eligibility criteria, while the test data were analyzed using the average calculation to determine the increase in learning outcomes.

This study produced learning multimedia products about basic football techniques for class X students at SMA 1 Minggir which were rated very feasible by experts, so that they were worthy of being used as a learning resource for students. The results of the assessment by material experts using scale 5 obtained an average of 4.08 and was categorized as "Very Eligible" while those of media experts got an average of 3.58 and are categorized as "Eligible". The response results of students (small groups) got an average of 3.47 and were categorized as "Eligible", the response results of students (large groups) getting a mean of 4.1 was categorized as "Very Worthy". The pre-test test got an average of 57.66% categorized as "Poor" and the post-test test got an average of 81.83% categorized as "Very Good". So that student learning outcomes after using multimedia learning basic football techniques are increased.

Keywords: *multimedia learning, basic football techniques.*

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Spesifikasi Software Program Komputer	13
Tabel 2. Rumus Konversi Data Kualitatif	116
Tabel 3. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif.....	117
Tabel 4. Hasil Skor Penilaian Ahli Materi	132
Tabel 5. Hasil Skor Penilaian Ahli Media.....	133
Tabel 6. Data Hasil Respon Siswa dalam Uji Produk Multimedia Pembelajaran (Kelompok Kecil)	134
Tabel 7. Data Hasil <i>Pre-Test</i>	135
Tabel 8. Rekapitulasi Data Hasil <i>Pre-Test</i>	136
Tabel 9. Data Hasil <i>Post-Test</i>	137
Tabel 10. Rekapitulasi Data Hasil <i>Post-Test</i>	139
Tabel 11. Data Hasil Respon Siswa dalam Uji Produk Multimedia Pembelajaran (Kelompok Besar)	136

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Anggi Nurvanang

Nomor mahasiswa : 13707251005

Program Studi : Teknologi Pembelajaran

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 22 Mei 2019
Yang membuat pernyataan,



Anggi Nurvanang
NIM. 13707251005

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR SEPAKBOLA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS

ANGGI NURVANANG
NIM. 13707251005

Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
mendapatkan gelar Magister Pendidikan
Program Studi Teknologi Pembelajaran

Menyetujui untuk diajukan pada ujian tesis

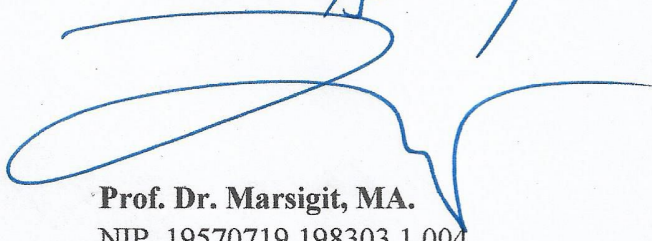
Pembimbing,

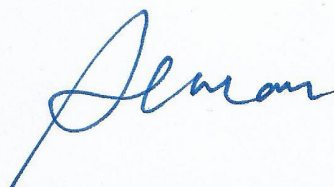

Dr. Haryanto, M.Pd.

Mengetahui:
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta

Direktur, *22/-2019*
5

Ketua Program Studi,


Prof. Dr. Marsigit, MA.
NIP. 19570719 198303 1 004


Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.
NIP. 19640205 198703 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR TEKNIK DASAR
SEPAKBOLA SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS**

ANGGI NURVANANG
NIM. 13707251005

Dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 2 Januari 2019

TIM PENGUJI

Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D.
(Ketua/ Penguji)

Dr. Ali Muhtadi
(Sekretaris/ Penguji)

Dr. Haryanto, M.Pd.
(Pembimbing/ Penguji)

Dr. Dimiyati
(Penguji Utama)

27/2 2019

27/2-2019

27/02 2019

27/02 2019

Yogyakarta, 22/5-2019
Program Pascasarjana
Universitas Negeri Yogyakarta
Direktur,



Prof. Dr. Marsigit, MA.
NIP. 19570719 198303 1 004

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar Sepakbola Siswa Sekolah Menengah Atas”.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa bimbingan arahan, motivasi, dan doa selama proses penulisan tesis ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Dr. Haryanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing tesis yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasinya, sehingga penulisan tesis ini dapat terselesaikan. Selain itu ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kebijakan hingga tesis ini dapat diselesaikan dengan lancar.
2. Direktur program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta beserta staf jajarannya yang telah memberikan perhatian, dorongan, dan kebijakan sehingga tesis dapat diselesaikan dengan lancar.
3. Ketua dan sekretaris Program Studi Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan perhatian, arahan, dan dorongan sehingga penyusunan tesis dapat berjalan dengan baik.
4. Dr. Mukminan, selaku validator instrumen yang memberikan penilaian, saran, dan masukan demi perbaikan instrumen.
5. Prof. Herman Dwi Surjono, Ph.D dan Dr. Abdul Gafur, M.Sc., selaku ahli media yang memberikan penilaian, saran dan masukan demi perbaikan produk.
6. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd., dan Fathan Nurcahyo, S.Pd., M.Or., selaku ahli materi yang memberikan penilaian, saran dan masukan demi perbaikan konten produk.

7. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Teknologi Pembelajaran Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, wawasan dan keterampilan yang bermanfaat.
8. Kepala Sekolah, Guru, dan Karyawan SMA Negeri 1 Minggir atas izin, bantuan, kesempatan dan kerjasama yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
9. Alm. Drs. Muhammad Salib, Tukino M. Syahid, dan Siti Yuniati, S.Pd., selaku orang tua saya yang selalu memberikan doa restu, dorongan, dan motivasi.
10. Deni Tinursani, S.Sos., kakak yang selalu memberikan arahan, motivasi disetiap langkah saya.
11. Keluarga Besar Muhammad Syafarudin, ponakan Syauqi dan Naufal, yang juga selalu memberikan semangat, motivasi, dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.
12. Ari Purwadi, M.Pd., Mastur, M.Pd., Heru Amru Mu'arif, M.Pd., Arif Eko Susanto, M.Pd., dan Arifin Septyanto Nugroho, M.Pd., yang telah memberikan bantuan semangat motivasi untuk dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Teman-teman mahasiswa Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta Program Studi Teknologi Pembelajaran angkatan 2013 yang telah memberikan pengalaman dan pendewasaan serta berjuang bersama-sama untuk mendapatkan gelar Strata 2.
14. Pihak-pihak lain yang membantu dalam penyelesaian tesis ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Teriring harapan dan doa semoga Allah SWT membalas amal kebaikan berlipat dari berbagai pihak tersebut. Semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Yogyakarta, 22 Mei 2019

Anggi Nurvanang

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACK	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Pengembangan	11
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	12
G. Manfaat Pengembang	14
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembang.....	16
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori.....	17
1. Media Pembelajaran	17
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b. Jenis-jenis Media Pembelajaran	19
c. Pemilihan Media Pembelajaran.....	21
d. Manfaat Media Pembelajaran	24
2. Multimedia Pembelajaran	27
a. Pengertian Multimedia Pembelajaran	27
b. Prinsip-prinsip Dasar Desain Multimedia Pembelajaran	31
c. Elemen-elemen Desain Multimedia	35
d. Bentuk-bentuk Program Multimedia	43
e. Peranan Multimedia dalam Pembelajaran.....	44
f. Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran.....	45
g. <i>Macromedia Flash 8</i>	50
3. Teori-teori yang Melandasi Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	53
a. Teori Kognitif.....	54
b. Teori Pemrosesan Informasi	60
4. Posisi Pengembangan Multimedia dalam Kawasan Teknologi Pembelajaran.....	62
5. Model dan Prosedur Pengembangan Multimedia	66
6. Hasil Belajar	68
a. Pengertian Hasil Belajar.....	68

b. Indikator Hasil Belajar	70
c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	73
d. Penilaian Hasil Belajar	75
7. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	80
a. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	80
b. Tujuan Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	81
c. Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	83
d. Hakikat Sepakbola	86
e. Teknik Dasar Sepakbola	88
f. Multimedia Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	95
B. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Atas (SMA)	96
C. Hasil Penelitian yang Relevan	98
D. Kerangka Berpikir	101
E. Pertanyaan Penelitian	103
BAB III METODE PENELITIAN	104
A. Model Pengembangan	104
B. Prosedur Pengembangan	105
1. <i>Define</i> (Pendefinisian)	105
2. <i>Desain</i> (Perancangan)	106
3. <i>Develop</i> (Pengembangan)	107
C. Uji Coba Produk	108
1. Desain Uji Coba	108
a. Tahap 1	108
b. Tahap 2	110
2. Subjek Uji Coba	110
3. Jenis Data	111
4. Instrumen Pengumpulan Data	113
a. Angket (Kuesioner)	113
b. Lembar Tes	114
5. Teknik Analisis Data	114
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	118
A. Deskripsi Penelitian	118
B. Hasil Penelitian	118
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	118
a. Pendefinisian Kebutuhan Siswa	120
b. Pendefinisian Kurikulum	120
2. Tahap Perencanaan (<i>Desain</i>)	120
a. Perencanaan Membuat Desain Produk	120
b. Menyusun Materi dan Soal	121
c. Perangkat	122

3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	123
a. Pembuatan Media	123
b. Validasi	131
4. Tahap Penyebaran (<i>Desseminate</i>)	133
a. Tahap Uji Produk Multimedia pada Siswa (Kelompok Kecil)	133
b. Tahap Uji Produk Multimedia pada Siswa (Kelompok Besar)	135
C. Revisi Produk	141
1. Revisi Ahli Materi	141
2. Revisi Ahli Media	144
D. Pembahasan	146
1. Produk	146
a. Spesifikasi Secara Fisik	149
b. Spesifikasi Secara Substansi	153
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	154
A. Simpulan	154
B. Keterbatasan Pengembang	155
C. Saran	155
1. Bagi Siswa	155
2. Bagi Tenaga Guru	156
3. Bagi Pengembang Selanjutnya	156
DAFTAR PUSTAKA	157
LAMPIRAN	165

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kawasan Teknologi Pembelajaran	65
Gambar 2. Perkenaan Saat Akan Menyundul Bola.....	88
Gambar 3. Gerakan Saat Akan Menyundul Bola.....	88
Gambar 4. Tes Keterampilan Menyundul Bola	88
Gambar 5. Perkenaan Saat Mengoper Bola Kaki Bagian Dalam.....	90
Gambar 6. Gerakan Saat Mengoper Bola Kaki Bagian Dalam.....	90
Gambar 7. Gerakan dan Perkenaan Saat Mengoper Bola Kaki Bagian Luar.....	90
Gambar 8. Gerakan dan Perkenaan Saat Mengoper Bola Kaki Bagian Punggung.....	91
Gambar 9. Tes Keterampilan Mengoper Bola	91
Gambar 10. Perkenaan Saat Akan Menggiring Bola Kaki Bagian Dalam	92
Gambar 11. Perkenaan Saat Anak Menggiring Bola Kaki Bagian Luar.....	92
Gambar 12. Tes Keterampilan Menggiring Bola	93
Gambar 13. Perkenaan Saat Akan Menembak Bola ke Gawang	94
Gambar 14. Tes Keterampilan Menembak Bola ke Gawang.....	94
Gambar 15. Alur Pengembangan Multimedia Pembelajaran.....	107
Gambar 16. Halaman Intro atau <i>Opening</i>	123
Gambar 17. Halaman Utama atau Judul	123
Gambar 18. Halaman Menu Utama	124
Gambar 19. Halaman Menu Utama	124
Gambar 20. Petunjuk Fungsi Tombol	125
Gambar 21. Ketika Suara <i>Backsound</i> Multimedia Hidup	125
Gambar 22. Ketika Suara <i>Backsound</i> Multimedia Mati	125
Gambar 23. Halaman Keluar atau <i>Exit</i>	126
Gambar 24. Standar Kompetensi Lulusan (SKL)	126
Gambar 25. Sepakbola Khusus atau Tambahan.....	127
Gambar 26. Sepakbola Umum atau Wajib.....	128
Gambar 27. Evaluasi	129
Gambar 28. Skor Perolehan	130
Gambar 29. Profil.....	131
Gambar 30. Tampilan Menu Utama Sebelum di Revisi	141
Gambar 31. Tampilan Menu Utama Sesudah di Revisi.....	141
Gambar 32. Tampilan Materi Teknik Dasar Sebelum di Revisi.....	142
Gambar 33. Tampilan Materi Teknik Dasar Sesudah di Revisi.....	142
Gambar 34. Tampilan Materi Teknik Dasar <i>Dribbling</i> Sebelum di Revisi ...	143
Gambar 35. Tampilan Materi Teknik Dasar <i>Dribbling</i> Sesudah di Revisi....	143
Gambar 36. Tampilan <i>Title Page</i> Sebelum di Revisi	144
Gambar 37. Tampilan <i>Title Page</i> Sesudah di Revisi	144
Gambar 38. Tampilan Judul Video Sebelum di Revisi.....	145
Gambar 39. Tampilan Judul Video Sesudah di Revisi	145